Beilage zu PC Games Disc & Mag 9/97

StarCraft

Blizzards (Echtzeit-)Krieg der Sterne von A-Z



VORWORT

Vor den Toren von Los Angeles, genauer gesagt in Irvine, entsteht derzeit etwas, worauf Millionen von Echtzeitstrategie-Fans in aller Welt gewartet haben: StarCraft. Das klingt nicht nur so ähnlich wie WarCraft, sondern spielt sich sogar so ähnlich wie das Fantasy-Pendant aus gleichem Hause. Ein „WarCraft im Weltraum" also? Sieht fast so aus: Während fast alle Blizzard-Mitbewerber ihre Programme bis zum Geht-nicht-mehr mit „Innovationen" vollpfropfen, konzentriert sich Blizzard lieber auf jene Features, die WarCraft 2 zu dem gemacht haben, was es heute ist: das erfolgreichste Echtzeitstrategiespiel aller Zeiten. WarCraft und StarCraft unterscheiden sich aber nicht nur durch ihre Anfangsbuchstaben: Mit phänomenaler Grafik, einer veredelten Benutzeroberfläche, einer spannenden Story und einem konkurrenzlosen Multiplayer-Angebot starten Allen Adham & Co. in die nächste Echtzeit-Dimension.

Den zahllosen Briefen, Anrufen und e-Mails nach zu urteilen, gehört StarCraft für einen Großteil der PC Games-Leser eindeutig zu den „heißesten" Spielen des Jahres – Zeit für ein PC Games-Special. Zu diesem Zweck waren wir erneut direkt bei den Entwicklern, um Informationen aus erster Hand zu bekommen und eine verheißungsvolle Alpha-Version auszuprobieren. Schlag nach bei PC Games: Auf insgesamt 16 Seiten erfahren Sie wirklich ALLES über StarCraft – von A wie Allen Adham bis Z wie Zerg. Das umfangreiche Material haben wir sortiert, zusammengefaßt und nach Stichworten geordnet – so finden Sie jede gewünschte Information auf einen Blick. Wen z. B. in erster Linie die neuen Battle.Net-Features interessieren, wird – richtig geraten - unter „B" fündig. Worauf Blizzard allerdings großen Wert legt: Alle Einheiten, Gebäude und Grafiken sind „subject to change", können sich also im Laufe der nächsten Wochen noch ändern. Nicht endgültig geklärt ist z. B. die Rohstoff-Frage, die vermutlich erst beim abschließenden „Game-Balancing" entschieden wird.

Schon jetzt steht allerdings eines fest: Der Marktführer in Sachen Echtzeitstrategie (von WarCraft 2 wurden weltweit über 2 Mio. Stück verkauft, davon fast eine Viertelmillion in Deutschland) greift erneut nach den Sternen. Und Sie können dabeisein – ab Herbst, wenn's StarCraft voraussichtlich zu kaufen gibt.

Das PC Games-Team wünscht Ihnen mit dieser Sonderbeilage einige unterhaltsame "Sternstunden".

P. Maueröder

Petra Maueröder

INHALT

Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs: Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt) Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion: Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel

Titel: Blizzard

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Wir bedanken uns sehr herzlich ...
...bei der CUC Software Deutschland GmbH in Dreieich
...bei PR-Managerin Susan Wooley (Blizzard Entertainment, Irvine)
...bei allen Mitarbeitern von Blizzard in Irvine
...bei Florian Müller, Starnberg



StarCraft von A-Z

Aufstellen zum Durchzählen: Terrans - eins, Protoss - zwei, Zerg - drei...huch, drei Rassen! Das bedeutet rein rechnerisch 50% mehr Abwechslung als bei WarCraft 2 oder Alarmstufe Rot. Doch StarCraft vom Bestseller-Label Blizzard hat weit mehr zu bieten als „nur" ein zusätzliches Völkchen. Unser Reiseführer stellt Ihnen alle Sehenswürdigkeiten des StarCraft-Universums vor.



Adham, Allen



... heißt der Mitbegründer und President von Blizzard. Er war maßgeblich am Spieldesign von WarCraft und WarCraft 2 beteiligt und überwacht auch die Entwicklung von StarCraft.

„Wir wissen, daß uns die Konkurrenz hart auf den Fersen ist. Als Nummer 1 werden wir von allen gejagt, deshalb müssen wir uns ständig neu beweisen. Denn wir wollen die Erfolge der Vergangenheit nicht nur wiederholen, sondern bei weitem übertreffen. Wer uns heute kopiert, muß wissen, daß wir ihm morgen schon wieder einen großen Schritt voraus sind." *Allen Adham*

Aiur

... bezeichnet die Heimat der Protoss, einem der drei StarCraft-Völker. Die finale Schlacht findet in diesem Sternensystem statt, dessen Planeten größtenteils mit unwegsamen Dschungel-Wäldern überzogen sind.

Battle.Net

... ist der kostenlose (!) Internet-Spiele-Server von Blizzard, der seit dem Release von Diablo (Januar 1997) besteht. 700.000 registrierte User sind Blizzard nach eigenen Angaben schon ins Netz gegangen – und es werden täglich mehr. Ende Juni konnten die Kalifornier mehr als 13 Millionen abgewickelte Diablo-Sitzungen vermelden – Weltrekord! Damit ist Battle.Net der erfolgreichste Online-Spiele-Dienst der Welt. In einem PC Games-Interview beantwortete Designer Mike O'Brien die drängendsten Fragen rund um Battle.Net (siehe Kasten auf Seite 4). Eine deutsche Version des Battle.Net ist übrigens in Vorbereitung.



Auf den Dschungel-Planeten Aiur (Heimat der Protoss) verlagern sich die Kämpfe im dritten Kapitel der StarCraft-Einzelspieler-Kampagne.

Benutzeroberfläche

Gutes kann noch besser werden: Das von WarCraft 2 bekannte Point & Click-Interface wurde in seinen Grundzügen für StarCraft beibehalten. Wer mit der Blizzard-Steuerung vertraut ist, kann sofort loslegen: Mit der linken Maustaste wählen Sie einzelne Einheiten aus und schicken Sie mit einem Rechtsklick ans Ziel. Die rechte Maustaste ist zugleich für die Automatik-Funktionen zuständig: Klickt man mit einer aktivierten Einheit auf einen Gegner, wird er automatisch angegriffen. Auch den Auftrag zum Abbauen von Kristallen erteilt man auf diese Weise: Einfach

Die Zukunft des Battle.Net

Was wird sich beim Start von StarCraft in Sachen Battle.Net ändern?
Mehr Spieler, keine Cheats mehr, eine Weltliga...
Eine Weltliga?
Ja. Sobald Du beim Einloggen Deinen Namen eingegeben hast, werden die Ergebnisse der Schlachten automatisch mitprotokolliert. Du kannst von jedem Battle.Net-User ein Profil inklusive ausführlicher Statistiken abrufen – wie viele Schlachten er gespielt hat, wie viele er davon gewonnen und verloren hat usw.
Kann ich mich auch mit mehr als einem Namen einloggen?
Ja. Jeder Spieler wird mehrere Accounts verwalten können.
Wie wird denn die Spielstärke eines Teilnehmers festgestellt?
Das funktioniert ähnlich wie beim Schach, wo man ja an der sogenannten ELO-Zahl ablesen kann, mit welchem Spieler man es zu tun hat. Der StarCraft-Einsteiger beginnt mit etwa 500 Punkten, ab ca. 2.000 Punkten hat man es mit der absoluten Weltspitze zu tun – wer gegen solche Leute antreten will, muß bereits eine bestimmte Punktzahl erreicht haben. Ein Sieg gegen einen unterlegenen Spieler zählt weniger als ein Triumph über einen absoluten Könner. Umgekehrt ist eine Niederlage gegen einen schlechteren Spieler wesentlich „schlimmer" als eine Schlappe gegen einen erfahrenen Profi. Wer als StarCraft-As den ganzen Tag über nur Anfänger abfackelt, wird automatisch heruntergestuft. Die Anzahl der produzierten und verlorenen Einheiten und Gebäude, die benötigte Zeit – all das wird mit einkalkuliert. Als Weltliga-Teilnehmer kannst Du z. B. auf einen Blick feststellen, ob Du zu den 100 besten StarCraft-Spielern der Welt gehörst.



Nach Diablo bringt er auch StarCraft ins Battle.Net: Chefprogrammierer Mike O'Brien.

Wie oft sollte man denn antreten, um langfristig eine Chance zu haben?
Prinzipiell darf man sich so oft einem Match stellen, wie man möchte. Die „Weltmeister" müssen ihre Plazierungen häufiger verteidigen als Spieler, die irgendwo zwischen Platz 100.000 und 200.000 rangieren. Wird ein Top-Spieler von einem anderen Experten herausgefordert, so muß er innerhalb eines gewissen Zeitraums das Duell annehmen.
Bedeutet die Weltliga gleichzeitig das Ende der vielen Internet-Ladders und -Gilden, die in letzter Zeit wie Pilze aus dem Boden geschossen sind?
Im Gegenteil: Gilden sind im Battle.Net hochwillkommen, und







Transport-Raumschiff anwählen und dann auf das Bergwerk rechtsklicken.

1 *Statusleiste*
Die Menüleiste, bisher am linken Bildschirmrand, ist quasi nach rechts umgekippt und befindet sich nun im unteren Bildschirm-Drittel. Beim Anlicken einzelner Exemplare werden detaillierte Infos über Schilde, Panzerung, Feuerkraft, bisherige „Kills", Upgrades usw. angezeigt. Das Interface-Design ist im Stil der jeweiligen Rasse gehalten.

2 *Minimap*
Die Übersichtskarte zeigt alle bereits erkundeten Gebiete sowie eigene und gegnerische Einheiten bzw. Gebäude. Die Landschaft läßt sich bei Bedarf ausblenden.

3 *Monitor*
Wird eine der Terran-Einheiten angewählt, meldet sich der jeweilige Pilot per Bildübertragung mit dem bekannten „Sie wünschen...?". Protoss- und Zerg-Units hingegen grummeln in einer für den Menschen unverständlichen „Sprache" vor sich hin.

4 *Inventory*
Jede Unit verfügt über mehrere Fächer, in denen Upgrades, Waffen und aufgesammelte Extras aufbewahrt werden. Durch Anklicken aktivieren Sie diese Funktionen und schalten beispielsweise von Laser-Geschützen auf Protonen-Kanonen um.

5 *Rohstoffe*
Anders als bei WarCraft 2 werden die Rohstoffe für den Bau von Einheiten/Gebäuden nicht komplett bei Baubeginn abgezogen, sondern fortlaufend in Form eines Countdowns angezeigt. Besonders nützlich: Bewegt man den Mauscursor über die Einheiten- und Gebäude-Icons, wird automatisch angezeigt, wie viele Ressourcen benötigt und welche Bauwerke vorausgesetzt werden.

Weitere Besonderheiten:
■ ***Stapelverarbeitung***
Raumschiff-Fabriken und Kasernen verfügen über eine Produktions-Warteschlange. Durch mehrfaches Anklicken eines Einheiten-Icons produzieren Sie gleich mehrere Exemplare ein und desselben Typs, anstatt jedes Mal auf die Fertigstellung einer Einheit zu warten. Ebenfalls möglich: eine beliebige Kombination der Units – beispielsweise zwei Ultralisks, ein Mutalisk und zwei Hydralisks.
■ ***Status***
Der Gesundheitszustand von bis zu neun markierten Einhei-

auch Ladders können nach wie vor den Besten in ihren eigenen Reihen küren. Wer aber wissen will, wie er sein Können weltweit gesehen einzuschätzen hat, der kommt um die Weltliga nicht herum. Und im Gegensatz zu einigen Internet-Ladders mußt Du auch nicht befürchten, aus der Wertung zu fliegen, nur weil Du zwei Wochen in Urlaub gefahren bist. Außerdem werden wir regelmäßig Turniere veranstalten, auch auf einzelne Länder begrenzt.

Funktioniert das Ganze auch mit selbstgemachten Missionen?

Aber ja. Falls nötig, wird der ausgewählte Level automatisch auf die Festplatten aller beteiligten Spieler übertragen. Man muß die Dateien also nicht mehr wie bisher jedem Teilnehmer separat schicken.

Seit in Diablo Unmengen hingecheateter Charaktere unterwegs waren, haben nicht wenige Krieger, Magier und Jägerinnen das Interesse am Battle.Net verloren. Welche Maßnahmen habt Ihr bei StarCraft ergriffen, um die ehrlichen Battle.Net-User zu schützen?

Eines der Hauptprobleme von Diablo umgehen wir allein dadurch, daß wir die Spieler-Informationen (Name, Paßwort, Rang, Punktzahl usw.) ab sofort auf unserem Server verwalten und nicht mehr auf der Festplatte jedes einzelnen Users. Auf diese Weise kann man schon mal nicht an den Dateien herummanipulieren. Außerdem ist die StarCraft-Engine absichtlich sehr sensibel gegenüber Schummeleien – das Spiel läuft nicht mehr synchron, sobald Unregelmäßigkeiten festgestellt werden. Im Gegensatz zu Diablo werden nur noch Mausklicks und Tastendrücke übertragen, aber zum Beispiel keine Einheiten-Werte oder Ressourcen-Bestände mehr. Weiterer Vorteil: Da im Gegensatz zu Diablo die Konfiguration nicht geprüft wird, kann man sich von jedem beliebigen PC mit seinem User-Namen und dem Paßwort einloggen.

Im Westwood-Chat spielen jeweils zwei Spieler gegeneinander Command & Conquer bzw. Alarmstufe Rot, Diablo verkraftet maximal vier Spieler auf einmal. Wie viele Personen werden bei StarCraft gleichzeitig an einer Internet-Partie teilnehmen können?

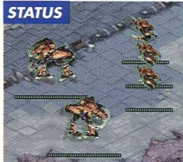
Acht. Das ist das absolute Minimum, das wir bereits jetzt erreichen. Wenn alles nach unseren Vorstellungen klappt, können wir die Kapazitäten auch noch erhöhen. 16 Spieler gleichzeitig sind mit Sicherheit keine Utopie – mal sehen, wie weit wir bis zum Release-Termin kommen.

Wie wollt Ihr dem zu erwartenden Massenansturm Herr werden?

Zum einen werden wir in einigen Ländern zusätzliche Server aufstellen, darunter natürlich auch Deutschland. Das wird bereits für eine spürbare Entlastung sorgen. Zum anderen haben wir das Battle.Net-System in der Zwischenzeit weiter optimiert und erreichen selbst dann eine ordentliche Performance, wenn zig Einheiten gleichzeitig über den Bildschirm donnern.

Wird das Battle.Net auch in Zukunft kostenlos angeboten?

Auf jeden Fall.



ten wurde bei WarCraft in der Leiste am linken Bildschirmrand dokumentiert. Das hat sich bei StarCraft radikal geändert: Stattdessen werden die verbleibenden Hitpoints ober- bzw. unterhalb jeder aktivierten Einheit in Form eines Balkens dargestellt, der sich u. a. in seiner Farbe (von grün über gelb bis hin zu rot) verändert. Bei Protoss-Units informiert ein zusätzlicher Balken über den Zustand der Schutzschilde.

■ ***Gruppenzwang***

Einheiten lassen sich zu Truppenverbänden zusammenfassen und per Funktionstaste aktivieren; andere Hotkeys sind wiederum für die Formation eines Bataillons zuständig. Greift eine Gruppe von Einheiten auf ein und diesselben Waffen, Extras oder Zaubersprüche zurück, genügt seit neuestem ein einziger Mausklick, damit alle Units die gewünschte Funktion anwenden. Das funktioniert auch mit Gebäuden: Wenn Sie zwei Kasernen markieren, lösen Sie z. B. ein Upgrade mit nur einem Mausklick aus.

■ ***Waypoints***

Shift-Taste festhalten und die Etappen anklicken – so einfach klappt die Anordnung von Wegpunkten. Optimal für Wach-Patrouillen, Eskorten, Großangriffe und vieles mehr!

Blizzard



...ist eines der erfolgreichsten und beliebtesten Computerspiele-Labels der Welt und der Hersteller von StarCraft.

So erreichen Sie Blizzard:
In Deutschland:

CUC Software GmbH
Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich

Hotline: 06103-994040
(Montag - Freitag, 9-19 Uhr)
Homepage:
http://www.blizzard.com
Eine deutsche Website (http://www.blizzard.de) ist bereits in Planung.

Gegründet: 1994
President: Allen Adham
Bekannteste Designer:
Allen Adham, Bill Roper
Zahl der Mitarbeiter:
ca. 100 (75 in Irvine, 25 in Redwood City)
Größte Erfolge:
1994 WarCraft
1995 WarCraft 2
1996 WarCraft 2 Expansion Set
1997 Diablo
Work in Progress:
1997 StarCraft
1998 WarCraft Adventure: Lord of the Clans

Cheats

Wie bei WarCraft 2 wird es auch bei StarCraft wieder geheime Kommandos geben, mit denen Sie z. B. die gesamte Karte anzeigen lassen können oder Ihren Kontostand in schwindelerregende Höhen treiben. Wird ein Cheat im Multiplayer-Modus eingesetzt, profitieren ALLE Spieler von den Auswirkungen. Wer ein Netzwerk-, Modem- oder Battle.Net-Spiel startet, kann von vornherein sämtliche Cheat-Codes sperren.

Cloaking

...bezeichnet die Fähigkeit von Einheiten, sich für eine bestimmte Zeit unsichtbar zu machen. In StarCraft wird diese Kunst von einigen Units der Terrans beherrscht. Voraussetzung ist allerdings ein Physics Lab – wird es beschädigt oder gar zerstört, werden alle verborgenen Einheiten sofort für den Gegner sichtbar.

Creep

...ist eine glitschige Substanz, die als Fundament für alle Gebäude der Zerg dient. Produziert wird sie von kleinen Larven, die durch die Gegend robben und dabei dieses Material hinterlassen. Wo sich einmal Creep ausgebreitet hat, wächst

kein Gras mehr – sprich: Creep-Plantagen eignen sich ausschließlich für Zerg-Anlagen und hindern die Konkurrenz am Ausbau ihrer eigenen Basis. Protoss und Terrans sind allerdings in der Lage, Creep-Vorkommen zu zerstören und damit den Zergs ernsthafte Platz-Probleme zu bereiten.

Demo-Version

Wie schon bei WarCraft 2 und Diablo wird es auch zu StarCraft eine spielbare Demo-Version geben, die PC Games in den nächsten Monaten auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen wird.

Editor

Mittlerweile fester Bestandteil jedes ernstzunehmenden Echtzeitstrategiespiels: ein Level-Editor.
Mit wenigen Mausklicks werden Landschaften „gemalt", Einheiten verteilt und Startbedingungen festgelegt. Der kombinierte Level- UND Kampagnen-Editor bietet wesentlich mehr Features als das WarCraft 2-Pendant und ist fester Bestandteil des Programms.
Unter anderem können Sie:

- eigene Mission-Briefings einbauen
- aus mehreren Missions-Zielen wählen (z. B. bestimmtes Gebäude zerstören, Menge X an Rohstoffen abbauen)
- die Eigenschaften der Einheiten und Gebäude festlegen (Kosten, Bauzeit, Panzerung, Feuerkraft usw.)
- jeder Einheit individiduelle Soundeffekte und Sprachausgabe-Samples zuweisen
- einzelne Einheiten zu „Super-Helden" erklären und sie mit besonderen Fähigkeiten ausstatten
- komplette Kampagnen generieren, indem Sie mehrere Levels zu einem Feldzug zusammenfassen
- die Kartengröße beliebig varriieren (bis zu 256x256 Felder)

Einheiten






- Pro Rasse stehen rund zwölf verschiedene Einheiten zur Verfügung, die wir Ihnen in den Kapiteln „Protoss", „Terran" und „Zerg" im Detail vorstellen.
- Manche Einheiten verfügen über mehrere Waffen (Laser, Granaten, Bomben, Minen etc.) respektive „Zaubersprüche", die man jederzeit während des Spielverlaufs wechseln kann. Zu den nützlichsten Spezial-Funktionen gehört z. B. der „Tractor Beam", der flüchtende Einheiten „festhält" und direkt vor das Lasergeschütz saugt. Auch recht nett: ein Sonar bzw. Radar, das auch das Vorhandensein weiter entfernter Gegner meldet.
- Einige der niedergestreckten Units hinterlassen praktische Extras, die dann im Weltraum herumschweben und mit denen Sie Ihre Raumschiffe aufrüsten können. Die Gimmicks werden in einer Leiste mit mehreren Schubladen aufbewahrt und stehen jederzeit sofort zur Verfügung; wird ein Gebäude upgedatet, greifen alle dazugehörigen Einheiten sofort auf die neuen Fähigkeiten (z. B. Unsichtbar-Modus) zurück.
- Bestimmte Einheiten dürfen mehrere Male upgegradet werden, was eine bessere Panzerung oder zusätzliche Waffensysteme zur Folge haben kann. Voraussetzung ist meist ein bestimmtes Gebäude; sobald es aufgestellt wurde, stehen die neuen Features der gesamten Flotte zur Verfügung.
- Protoss-Einheiten sind mit Schutzschilden und Zaubersprüchen ausgestattet und somit sehr widerstandsfähig. Nachteil: Da die Units vom Heimatplaneten der Protoss über Portale in die jeweilige Dimension geliefert werden, dauert die Bereitstellung neuer Einheiten grundsätzlich länger als bei der Konkurrenz.
- Blizzard bastelt derzeit noch an expliziten Wasser-Einheiten (z. B. Amphibien-Raumschiffe), mit denen die Seen auf manchen Planeten genutzt werden können.

Energie

...wird aus einem speziellen Gas gewonnen. Spezialität der Protoss: Mittels Transformatoren (sogenannten „Pylons") wird die erzeugte Energie an die Gebäude im näheren Um-



kreis abgegeben – je weiter die Anlagen von den „Strommasten" entfernt liegen, desto weniger effektiv arbeiten sie. Die Kraftwerke und Verteiler sind extrem empfindlich und daher bevorzugtes Angriffsziel der Terrans und Zergs.

Fog of War (FOW)

Der „Nebel des Krieges" wird wie bei WarCraft 2 optional abschaltbar sein. Zu Beginn einer Mission ist die komplette Karte abgedunkelt und wird von Scout-Einheiten langsam „enthüllt". Ist der FOW akti-



viert, sind nur jene Stellen einsehbar, in denen sich Ihre eigenen Einheiten und Gebäude befinden. Alle übrigen Gebiete sind von einem geheimnisvollen Nebel verdeckt; von bereits erforschten Regionen ist lediglich die Landschaft erkennbar (z. B. Berge, Seen), Truppenbewegungen des Gegners bleiben aber im verborgenen. Bestimmte Einheiten verfügen über Scanner und ausgefeilte Radarsysteme, die Gegner auch in unerkundeten Provinzen aufspüren.

Gebäude

■ In der endgültigen Ausbaustufe errichtet jede Rasse etwa 15 verschiedene Gebäude.
■ Die Bauwerke der Terrans können an beliebigen Positionen plaziert werden und müssen nicht zwangsläufig zusammenhängen. Aufgrund ihrer nomadischen Veranlagung lassen sich die Gebäude der Terrans von einem Ort zum anderen bewegen. Vorteil: Sind z. B. die Kristall-Vorkommen an einer Stelle versiegt, muß das Bergwerk nicht abgerissen werden, sondern kann an einem neuen Ort wieder aufgebaut werden. Zeichnet sich ab, daß sich die Auseinandersetzungen gefährlich in die Nähe der Basis verlagern, empfiehlt sich ebenfalls ein Umzug. Eine solche Aktion eignet sich vorzüglich zur Verwirrung des Gegners.
■ Beim Upgrade eines Terran-Gebäudes entsteht kein komplett neues Bauwerk. Stattdessen werden zusätzliche Apparaturen und Gebäudeteile „angeklebt". Doch Vorsicht: Sobald das Gebäude bewegt wird, knicken die Anhängsel regelrecht ab und bleiben an dieser Stelle liegen. Der Gag dabei: Wenn Sie im Multiplayer-Modus auf Seiten der Terrans spielen und einen Feind der gleichen Rasse von seinem ursprünglichen Bauplatz vertreiben, können Sie die Zusätze aufsammeln und für Ihre eigenen Räumlichkeiten nutzen.


Umrahmt von vier Energie-"Pylons" befindet sich eines jener Portale, die den Protoss zur Beschaffung von Einheiten dienen.



■ Gefundene Extras und Upgrades dürfen in Terran-Gebäuden zwischengelagert werden, müssen aber zurückbleiben, wenn die gesamte Basis umzieht.
■ Eine kompakte Basis-Bauweise wird den Protoss-Architekten abverlangt: Die Gebäude müssen an ein Energie-Versorgungsnetz angeschlossen sein, das aus mehreren Verteilerstationen besteht. Nur Anlagen innerhalb eines gewissen Radius werden komplett mit Energie versorgt. Wird einer dieser Transformatoren zerstört, sinkt die Funktionstüchtigkeit drastisch; schlimmstenfalls kann ein Gebäude sogar komplett ausfallen. In diesen Gebäuden wird nichts produziert, da sämtliche Protoss-Einheiten bekanntlich über Kristall-Portale bezogen werden. Protoss-Anlagen sind daher in erster Linie für das Upgraden von Einheiten zuständig.
■ Grundlage jedes Zerg-Stützpunkts ist eine „Hatchery", also eine Art Legebatterie. Falls Sie eine Einheit benötigen, klicken Sie eines der dort produzierten Eier an, wählen das gewünschte Endprodukt aus und starten den Morph-Prozeß. Nach wenigen Sekunden platzt die Hülle auf, und eine Einheit präsentiert sich in ihrer ganzen Pracht. In der Hatchery schlüpfen auch kleine eklige Larven, die nach der „Entbindung" etwas plump über den Boden kullern. Diese Raupen sondern ein Material namens „Creep" ab, auf dem Arbeiter-Einheiten (sogenannte „Dronen") Gebäude errichten. Je mehr Larven unterwegs sind, desto mehr Fundamente entstehen. Protoss und Terrans sind nicht in der Lage, auf Creep-Untergrund eigene Anlagen zu konstruieren. Die Zerg-Gebäude müssen nicht zwangsläufig nahe beeinander stehen, sondern können überall gebaut werden, wo Creep zur Verfügung steht.

Grafik

Wer schon einmal einen WarCraft 2-Greifenreiter (ein riesiger Adler mit einem winzigen Zwerg auf dem Rücken) in Aktion gesehen hat, weiß, wieviel Liebe zum Detail in den Grafiken und Animationen der Blizzard-Spiele steckt. Selbiges gilt freilich auch für StarCraft: Wer genau hinschaut, kann erkennen, wie winzige Geschütztürme auf den Panzern rotieren und Dutzende von blinkenden Lichtern größere Raumschiffe in einen regelrechten Christbaum verwan-

deln. Intensiven Gebrauch macht Blizzards Grafik-Abteilung auch vom „Lightsourcing", das zuletzt beim Action-Rollenspiel Diablo in Vollendung zu sehen war. Hier kommt StarCraft zugute, daß es in einem wesentlich „dunkleren" Ambiente angesiedelt ist als die mittelalterliche Cartoon-Fantasy-Welt von WarCraft 2: Explosionen tauchen die Umgebung in gleißendes Licht, Funken sprühen, Lichtkegel erhellen die Planetenoberflächen, und wenn größere Raumkreuzer über eine Basis schweben, verdunkelt sich die „Skyline" in Independence Day-Manier.

Die technischen Fakten entsprechen denen von WarCraft 2 – Auflösung: 640 x 480 Bildpunkte bei 256 Farben. Der Blickwinkel ist wesentlich „flacher" als bei WarCraft 2, dessen Ansicht beinahe als „Vogelperspektive" hätte durchgehen können. Drei sogenannte „Tilesets" (also eine Kollektion von Boden-Texturen und passenden Landschaftselementen) überziehen die kargen Planetenoberflächen, auf denen sich auch Berge und Seen erstrecken.

Hardware-Voraussetzungen

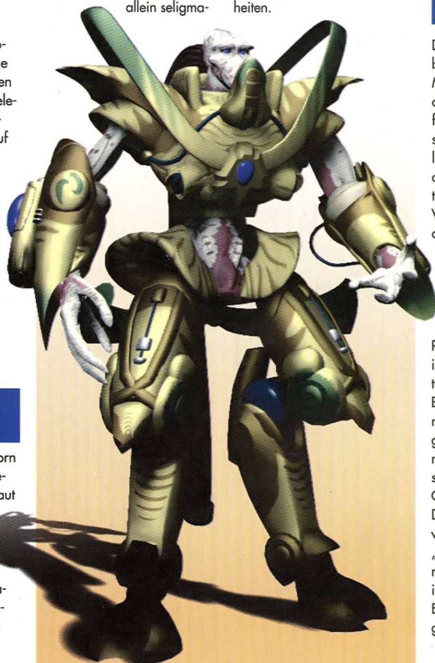
Pentium 60, 8 MB RAM (16 MB RAM für Multiplayer-Matches), Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Künstliche Intelligenz

Einen großen Schritt nach vorn hat Blizzard in Sachen KI getan: Der Computergegner baut eigenständig seine Stützpunkte aus, repariert beschädigte Gebäude und analysiert die Aktionen des Spielers wesentlich intensiver als bei WarCraft 2. Statt eines „Scripts" (sprich: beim Erreichen bestimmter Regionen der Karte werden vorher festgelegte Aktionen des Computergegners ausgelöst) trifft die Programm-Engine eigenständig Entscheidungen über die weitere Strategie. Aufgrund der fortgeschrittenen Scanner-Technologie registrieren die Einheiten etwaige Gegner wesentlich früher als etwa ein WarCraft 2-Grunzer. Es wird also schwieriger werden, sich an einem Wachposten vorbeizuschleichen und in eine Basis einzudringen. Die Vorgehensweisen der einzelnen Rassen werden sich zudem gewaltig voneinander unterscheiden. Eines hat sich bei unseren Gesprächen vor Ort immer wieder herauskristallisiert: Eine möglichst ausgeklügelte KI wird von der Blizzard-Crew nicht als das allein seligmachende Kriterium für die Qualität eines Echtzeitstrategiespiels angesehen. Vielmehr steht für die Designer das Gameplay im Vordergrund. Und das wiederum erreicht man durch anspruchsvolles Level-Design und sorgfältig ausbalancierte Einheiten.



Angriff der Protoss auf eine Zerg-Siedlung: links im Bild sind deutlich die Larven und Eier zu erkennen, aus denen die Zerg-Einheiten entstehen.



Mission-Disk

Wenige Monate nach der Veröffentlichung von StarCraft wird Blizzard traditionsgemäß ein Expansion-Set mit neuen Kampagnen nachreichen.

Missionen

Die Einzelspieler-Kampagne besteht aus insgesamt 30 Missionen (zehn pro Rasse), die sowohl auf Planetenoberflächen als auch im Universum angesiedelt sind. Die Palette der Szenarien reicht von der Abgeschiedenheit der terranischen Kolonien über Weltraumstationen bis hin zu den Urwäldern der Protoss-Welt Aiur. Außerdem sind einige Spezial-Einsätze im Inneren von Gebäuden (vergleichbar den Indoor-Missionen von Alarmstufe Rot) geplant. Den Modetrend im Echtzeitgewerbe – „echtes" 3D-Gelände – macht Blizzard nicht mit: Das Terrain besteht aus einer einzigen Höhenstufe, hinzu kommt noch eine weitere Ebene für schwebende bzw. fliegende Objekte (z. B. Raumschiffe). Der Aufbau der Missionen wird diesmal wesentlich „story-mäßiger" sein als noch bei WarCraft 2 und erinnert an Alarmstufe Rot: Eskorten, Hetzjagden, Belagerungen, Verteidigungs-Auf-





Der interne Beta-Test läuft bereits auf vollen Touren: das Interface des „neuen" Battle.Net dürfte Diablo-Spielern bekannt vorkommen.

gaben usw. stehen auf dem Programm. Ähnlich wie beim WarCraft 2-Expansion Set wird es auch Aufträge geben, bei denen einzelne „Helden" und andere Spezialfiguren die Hauptrolle spielen. Und: Die Karten sind bis zu 256x256 Felder groß – das ist das Vierfache der größtmöglichen WarCraft 2-Karte (128x128).

Multiplayer-Modus

Zwei Spieler via Direktverbindung (sprich: Nullmodemkabel) oder Modem und mindestens acht Spieler im Netzwerk bzw. über's Internet (siehe Stichwort Battle.Net) – so lautet momentan die Aussage der Blizzard-Verantwortlichen, wenn's um den Multiplayer-Modus von StarCraft geht. Alliierte Spieler genießen eine Reihe von Vorteilen: Unter anderem können Verbündete Gebäude gemeinsam nutzen, erkundetes Gebiet des Genossen einsehen, Informationen via Chat-Funktion austauschen und sich gegenseitig Ressourcen und Einheiten übertragen. Übernehmen zwei Spieler ein und dieselbe Rasse, dürfen die Aufgaben sogar aufgeteilt werden. Beispielsweise kann sich ein Spieler um die Verteidigung der Basis kümmern, während der andere für den Abbau von Rohstoffen zuständig ist und ein Dritter wiederum die Einheiten in die Schlacht führt – eine Option, die angesichts der riesigen Karten durchaus Sinn macht. Apropos Karten: Einen Schwung Mehrspieler-Missionen, die eigens auf eine bestimmte Spieler-Anzahl zugeschnitten wurden, liefert der Hersteller bereits mit; weitere Maps können Sie mit Hilfe des Editors selbst erstellen oder von den einschlägigen Internet-Webpages downloaden.



Non-Player-Characters (NPCs)

Zusätzlich zu den drei Rassen treiben sich noch allerlei andere Gestalten im Weltraum herum. Dazu gehören u. a. fliegende Händler, deren Schiffe man ohne nennenswerte Gegenwehr überfallen und ausplündern kann. Wesentlich gefährlicher sind da schon Piraten, die Ihnen natürlich bei den unpassendsten Gelegenheiten in die Quere kommen.

Overmind

...ist eine übergeordnete Instanz, die alle Zerg-Individuen kontrolliert und steuert.

Protoss

Die ebenso intelligenten wie tiefreligiösen Protoss gelten als die älteste, angesehenste, mächtigste und technologisch fortgeschrittenste Alien-Rasse der Galaxis. Mächtig deshalb, weil sie dank ihrer übersinnlichen Kräfte jede andere Lebensform in die Tasche stecken. Die Krieger-Schicht (die sogenannten „Templer") ist beispielsweise in der Lage, allein durch die Kraft ihrer Gedanken Waffen und Schilde anzufertigen – und das ohne jegliche Rohstoffe. Überhaupt ist die Gesellschaft dieses Volkes sehr stark durchstrukturiert, umfaßt eine Vielzahl von Stämmen und ähnelt in gewisser Weise dem indischen Kasten-System. Einheiten werden weder in Zerg-Manier ausgebrütet noch wie bei den Terranern in Kasernen ausgebildet. Stattdessen gelangen die Truppen und Raumschiffe über gigantische Kristall-Portale aus ihrer „Homeworld" Aiur zu den Filialen an der Front. Und das kann sehr lange dauern und ein kleines Vermögen kosten – die Protoss-Einheiten zählen zu den besten, aber auch teuersten und aufwendigsten Errungenschaften. Infolgedessen werden es die Gegner dieser Sippe am ehesten mit hartnäckigen Einzelkämpfern zu tun haben, die zuweilen sogar sensationelle Zaubersprüche beherrschen. Ein Beispiel für die erstklassige Technologie sind die äußerst wirkungsvollen Schutzschilde der Protoss-Raumschiffe, mit denen die fehlende Masse an Einheiten wieder ausgeglichen wird.

Die Einheiten der Protoss



Probe Droid
Das kleine „Schwebeteilchen" (wird vor allem für Aufklärungsflüge eingesetzt) ist mit einer schwachen Panzerung und einer fast schon niedlichen Photonen-Kanone ausgestattet.



Dragoon
Protoss-Kämpfer, die im Laufe eines Gefechts schwer verwundet wurden und daher nicht mehr voll funktionstüchtig sind, können sich immer noch auf freiwilliger Basis zu „Dragoons" umschulen lassen. Das Gehirn und alle noch brauchbaren Bauteile werden in einen riesigen Kampfroboter einmontiert.



Zealot
Junge, dynamische, aufstrebende Möchtegern-Krieger, die sich freiwillig bei der Armee melden, werden in Spezial-Kampfanzüge gesteckt und bis zum Hals mit modernster Technologie vollgepfropft.



Templar
Wenn es eine Einheit im StarCraft-Universum gibt, die ihren Gegnern allein beim bloßen Auftreten eine Menge Respekt einflößt, dann sind es mit Sicherheit die „Templer". Ihre übersinnliche Energie ist derart hochkonzentriert, daß sie nicht aktiv in den Kampf eingreifen – ihre Tötung würde eine Katastrophe ungeahnten Ausmaßes nach sich ziehen. Daher reisen sie sicher verpackt an Bord der Arbiter und lösen von dort ihre Zaubersprüche aus.



Archon
Diese ominöse Einheit zählt zu den Überraschungen innerhalb der Story und wird erst im Laufe der Kampagne enthüllt.



Scout
Die Hochgeschwindigkeits-Kreuzer finden instinktiv jeden noch so versteckten Stützpunkt der Konkurrenz.



Shuttle
Das gepanzerte Shuttle sammelt Kristalle und Erze ein und liefert sie in die Basis.



Arbiter
In erster Linie wird man Arbiter als Eskorte für Raumschiff-Flotten einsetzen. Templern dienen sie als Transportmittel.



Carrier
Die „Schlachtschiffe" unter den Protoss-Einheiten gelten als Anführer der Armee – kein Wunder bei DER Bewaffnung, DEN Schutzschilden und DER Panzerung. Keine noch so starke feindliche Phalanx kann ihrer Übermacht auf Dauer standhalten. Im Inneren des Carriers befinden sich maximal fünf kleine Interceptors, die hier hergestellt und repariert werden.



Interceptor
Klein, wendig und ziemlich lästig: Ein Interceptor-Schwarm bringt jede feindliche Streitkraft gründlich aus dem Konzept. Fünf Interceptors passen in einen Carrier; Verluste werden nach kurzer Produktionszeit wieder ausgeglichen.

Rassen

Humans und Orcs, NODs und GDIs, Alliierte und Sowjets, Mutanten und Überlebende – bei praktisch jedem Echtzeitstrategiespiel kommt es zu einem Zweikampf. Daß StarCraft etwas aus der Art geschlagen wirkt, liegt in erster Linie an den insgesamt drei Rassen, die in den intergalaktischen Kampf eingreifen. Und im Gegensatz zu WarCraft 2 sind die Einheiten und Bauwerke der Rassen diesmal wirklich grundverschieden. Während es in WarCraft 2 zu jedem Gebäude und zu jeder Einheit der Humans ein exaktes Pendant auf Seiten der Orcs gab (ähnlich dem Schach), werden die Figuren und Gebäude hinsichtlich der Entstehungsweise, Widerstandsfähigkeit und Upgradefähigkeit deutlich voneinander abweichen. Das bedeutet konkret, daß sich jede Rasse völlig eigenständig spielt und eine individuelle Strategie erfordert. Denn schließlich wird man diesmal in den Einzelspieler-Missionen nicht nur mit einem Gegner, sondern gleich mit deren zwei konfrontiert. Besonders für den Multiplayer-Modus hat diese Regelung extreme Konsequenzen: Es macht einen himmelweiten Unterschied, ob man es als Terraner mit zwei Zerg-Familien und fünf Protoss-Clans zu tun hat oder gegen vier Zergs, zwei Protoss und einen Terran kämpft.

Release-Termin

Nach der bewährten Formel „Offizieller Release-Monat plus Anzahl der Buchstaben im Spiele-Namen geteilt durch Pi mal 2" ergibt sich der Oktober 1997 als Veröffentlichungs-Zeitraum. Im Ernst: Bei Blizzard strebt man optimistischerweise nach wie vor den September 1997 als „street date" an. Dem Stadium der gezeigten Version nach zu urteilen (Mission-Design, Beta-Testing, Übersetzung/Synchronisation etc. stehen noch bevor) darf man aber getrost vom 4. Quartal dieses Jahres ausgehen – redaktions-interne Hochrechnungen tippen auf den November.

Rohstoffe

■ Aus abgebauten Kristallen (entspricht dem „Gold" aus WarCraft 2) werden neue Gebäude und Einheiten produziert; Voraussetzung sind entsprechende Bergwerke und Transporter.

■ Die Terrans sind als einziges Volk in der Lage, das Erz zerstörter Raumschiffe einzusammeln, zu recyceln und daraus neue Units zu produzieren.



Auf einer Weltraumstation liefern sich die Terrans eine erbitterte Schlacht mit den attackierenden Protoss (rechts unten: ein Carrier).



Schluchten, Berge und Gewässer können von Fußtruppen nur mit den entsprechenden Transport-Raumschiffen überwunden werden.

Zergs und Protoss bleibt nur die Möglichkeit, etwaige Specials aus den zerstörten Einheiten und Ruinen vor dem Zugriff der Terrans zu retten.

■ Um einen „Rohstoff" im weitesten Sinn handelt es sich auch bei dem Material „Creep", auf dem die Zergs ihre Gebäude errichten.

■ Grundsätzlich gilt: Eingesammelte Rohstoffe müssen unbedingt vor dem Zugriff der Rivalen geschützt werden; ansonsten kann es nämlich leicht passieren, daß die Konkurrenz in die Anlage eindringt und den Bestand einfach mitgehen läßt.

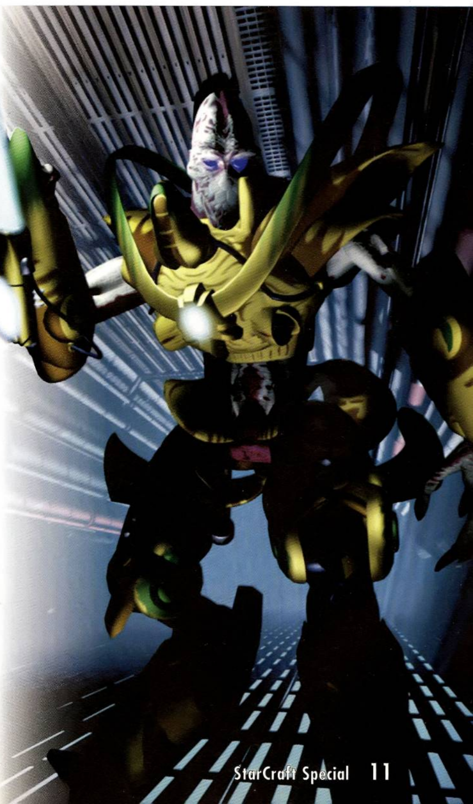
■ Der kostbarste Rohstoff für die Protoss-Fraktion ist Zeit, denn es kann mitunter sehr lange dauern, bis die „bestellten" Einheiten aus dem Aiur-System eintreffen.

Steuerung

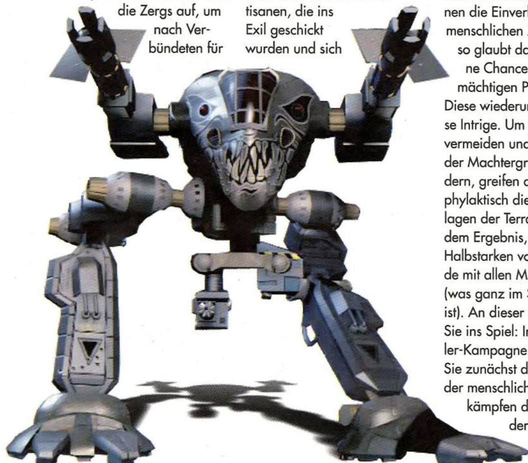
Siehe Benutzeroberfläche

Story

Schuld an allem sind eigentlich die Kreaturen vom Stamme derer von Xel'Naga. Und ihr Ehrgeiz, die „perfekte Rasse" zu entwickeln. Auf ihrer Suche nach geeigneten Versuchskaninchen stoßen die Xel'Naga auf das Protoss-Volk, das auf dem Dschungel-Planeten Aiur dahinvegetiert. Dummerweise wird bei den Experimenten hoffnungslos übertrieben: Die Intelligenz und das Selbstbewußtsein der Protoss entwickeln sich so rasch, daß den Xel'Naga-Wissenschaftlern das gesamte Projekt aus den Händen gleitet. Das Ergebnis ist ein blutiger Bürgerkrieg, was die Xel'Naga zu einem sofortigen Rückzug veranlaßt. Bald darauf werden neue Versuche unternommen, diesmal allerdings nicht mit der stärksten, sondern der schwächsten Rasse weit und breit: den Zerg. Dabei handelt es sich um kleine Würmer, die ins Muskelgewebe anderer Kreaturen eingepflanzt werden. Durch einige Griffe in die Trickkiste der Genmanipulation und schwerwiegende Änderungen an der DNS entstehen völlig neue Individuen, die zu wahren Bestien mutieren. Zur Kontrolle und Steuerung des unberechenbaren Zerg-Instinkts wird eine eigene Instanz, das sogenannte „Overmind", geschaffen. Dieses Overmind bemächtigt sich mit der Zeit des gesamten Wissens seiner Herren und Meister – und erlangt auch Kenntnis



von einer Rasse, die noch stärker als die Zergs sind: die Protoss. Von ihrer Heimat (dem Zerus-System) aus machen sich die Zergs auf, um nach Verbündeten für die Unterwerfung der Protoss zu fahnden. Eine Sonde führt sie zu den Terrans, menschlichen Kriminellen und Partisanen, die ins Exil geschickt wurden und sich in Kolonien verschanzt halten. Unbemerkt von den Terrans lassen sich die Zergs auf diesen Planeten nieder und planen die Einverleibung der menschlichen Zivilisation. Nur so glaubt das Overmind, eine Chance gegen die allmächtigen Protoss zu haben. Diese wiederum bemerken diese Intrige. Um Schlimmeres zu vermeiden und die Zergs an der Machtergreifung zu hindern, greifen die Protoss prophylaktisch die befallenen Anlagen der Terrans an – mit dem Ergebnis, daß sich die Halbstarken vom Planeten Erde mit allen Mitteln wehren (was ganz im Sinne der Zergs ist). An dieser Stelle kommen Sie ins Spiel: In der Einzelspieler-Kampagne übernehmen Sie zunächst die Verteidigung der menschlichen Stellungen, kämpfen dann auf Seiten der Zergs und kommandieren im dritten Kapitel die Protoss. Ziel ist das Aiur-Sternensystem, auf dem die Protoss zu Hause sind. Dann werden Sie auch Bekanntschaft mit Tassadar machen, einem Protoss-Helden, dem nicht nur die Rettung der Menschheit am Herzen liegt, sondern auch die endgültige Vernichtung der Zerg – auf daß deren Eroberungsfeldzug gestoppt wird und wieder Friede im Universum einkehrt. Zumindest bis zum Erscheinen der ersten Zusatz-CD...



Terrans

Monströse Raumschiffe, gigantische Weltraumstationen und Infanterie, die bis an die Zähne bewaffnet ist – die Ausstattung der Terrans kann sich sehen lassen. Gegenüber den Rivalen genießt diese Spezies einen entscheidenden Vorteil: Mobilität. Wenn die Menschen umziehen, nehmen

Die Gebäude der Terrans



Academy
(Ausbildung der Infanteristen)



Barracks
(Rekrutierung von Infanteristen)



Bunker
(unterirdische Anlage zum Schutz vor Luftangriffen)



ChemLab
(Voraussetzung für den Bau besserer Raumschiffe)



Command Center
(Radaranlage)



Comsat
(empfängt Informationen der Satelliten)



Dry Docks
(Reparaturwerkstatt für beschädigte Raumschiffe)



Factory
(Produktion von Raumschiffen)



Genetics Lab
(Voraussetzung für verbesserte Infanteristen)



Machine Shop
(Waffenfabrik)



Nuke Silo
(Atomraketen)



Physics Lab
(ermöglicht das „Cloaking", also das Verbergen von Einheiten)



Power Generator
(Kraftwerk)



Repair Facility
(Reparaturwerkstatt für größere Einheiten)



Starport
(Bau von Satelliten und Battlecruiser)

sie ihre Gebäude gleich mit – wundern Sie sich also nicht, wenn sich plötzlich eine ganze Kommunikationsanlage vom Boden abhebt und langsam von dannen schwebt. Die vagabundierenden Terrans haben noch eine andere „bemerkenswerte" Eigenschaft: Die „Aasgeier" der Galaxis lassen alles mitgehen, was nicht niet- und nagelfest ist – sobald sie ein Raumschiff-Wrack entdecken, nehmen sie es auseinander und recyceln die Rohstoffe für den Eigengebrauch. Vom spielerischen Gesichtspunkt her entsprechen die Terrans einem Mittelding aus der Masse der Zergs und der technologischen Klasse der Protoss. Im Einzelspieler-Modus startet die StarCraft-Kampagne mit den Terrans.

Video-sequenzen...

...werden wie bei WarCraft 2 zu Beginn jeder Einzelspieler-Kampagne gezeigt – satte 18 Minuten an Cut-Scenes (True-Color, Auflösung: 720x480) wollen die Blizzard-Grafiker in StarCraft einbauen. Außerdem werden zwischendurch kurze Szenen gezeigt, die jeweils nur wenige Sekunden dauern und wichtige Wendungen in der Storyline zum Inhalt haben. Auf Wunsch vieler WarCraft 2-Fans wird es diesmal einen „Video-Recorder" geben, mit dem man sich die Cut-Scenes bereits geschaffter Missionen beliebig oft ansehen kann.

WarCraft 2

...ist das meistverkaufte Echtzeitstrategiespiel der Welt. Auffälligster Unterschied zwischen StarCraft und WarCraft 2: „No Orcs". Die giftgrünen Kreaturen haben bis WarCraft 3 Pause. In der Zwischenzeit müht sich die Menschheit mit zwei anderen,

Die Einheiten der Terrans



Spy Satellite
Die interstellare Einheit enthüllt unerforschte Regionen und ist auf Wunsch für die Konkurrenz nicht sichtbar.

Marauder
Bei Angriffen auf Ihre Basis stehen sie in der ersten Verteidigungs-Reihe: die Marauder (unbestätigten Gerüchten zufolge ist diese eigentümliche Bezeichnung bei dem Versuch einiger Amerikaner entstanden, den Namen „Maueröder" korrekt auszusprechen). Menschliche Kriminelle und Rebellen, die ihrem Tun entsagt haben, wurden resozialisiert und bilden nun die Defensive der Terraner. Ausgestattet sind die Infanteristen mit Maschinengewehren und einem Raketenantrieb, der sie auch in unzugänglichem Gelände einsetzbar macht.

Fire Bat
Doppelläufige Flammenwerfer, die sich vor allem für den Nahkampf eignen, gehören zur Grundausstattung der „Feuer-Fledermäuse". Deren Overalls sind schwerer und haltbarer als die anderer Einheiten und vor allem hitzebeständig.

Ghost
Der gute Geist in jeder Armee: Ghosts stellen die Spitze der menschlichen Evolution dar. Ihre Stärke liegt im Geheimdienst, so daß sie vor allem für Spionage-Missionen benutzt werden. Mit ihren gewaltigen Granatenwerfern nehmen sie Schutzschilde genauso auseinander wie gegnerische Gebäude oder Infanterie-Ansammlungen. Und noch ein Vorteil: Ghosts können sich unsichtbar machen.



Vulture
Die flinken Schwebe-Bikes dienen in erster Linie als Scouts und können sich dank ihrer Granaten gut gegen Infanteristen verteidigen. Außerdem legen sie Minenfelder an.



Goliath
Die Kampfroboter sind für jedes Terrain geeignet und unterstützen ihre Infanteristen beim Kampf gegen Protoss und Zergs. Computergesteuerte Waffensysteme (inklusive Auto-Canon und Raketen) sorgen für eine hohe Trefferquote und richten extreme Schäden an.



Arclite Siege Tank
Panzerung und Bewaffnung (darunter eine Plasma-Kanone der Marke „Donnergott") dieses Panzers empfehlen sich sowohl für den stationären als auch für den mobilen Gebrauch. Bevor man das Geschütz einsetzen darf, muß das gesamte Fahrzeug zunächst im Boden verankert werden. Im „Geschütz-Modus" kann sich der Panzer nicht bewegen.



SCV
Das unscheinbare SCV (Space Construction Vehicle) ist für die Konstruktion aller terranischen Gebäude im Weltraum zuständig und baut Rohstoffe ab.



Dropship
Ein gut gepanzerter, aber leider nicht sehr zuverlässiger Truppentransporter verbirgt sich hinter der Bezeichnung „Dropship". Diese Raumschiffe werden vor allem für die Beförderung von Nachschub-Infanteristen zur Front eingesetzt.



Wraith
Das vielseitig verwendbare, extrem schnelle Leichtgewicht unter den Terran-Raumschiffen ist mit einem Piloten bestückt und kann aufgrund seiner Wendigkeit den meisten Attacken ausweichen.



Battlecruiser
Raumschiffe der Behemoth-Klasse sind nichts anderes als schwebende Festungen, die mit Multiple-Turbo-Lasern und Nova-Geschützen bestückt sind – quasi die Sternenzerstörer der StarCraft-Galaxis.



Explorer Science Vessel
Das Erforschen außerirdischer Technologien, Verhaltensweisen und Phänomene ist die Hauptaufgabe der ESVs. Nur mit diesen Informationen können wirkungsvolle Gegenmaßnahmen entwickelt werden.



Terrans, Zergs und Protoss - in dieser Reihenfolge lernen Sie die drei Völker im Rahmen der Einzelspieler-Kampagne kennen.



Der „Nebel des Krieges" (Fog of War) in Aktion: der terranische Wraith „sieht" nur die Umgebung innerhalb eines bestimmten Radius.

nicht minder gefährlichen Rassen (Protoss und Zerg) ab.

Die sechs wichtigsten Unterschiede zu WarCraft 2 auf einen Blick:

- Drei statt zwei Rassen, die sich extrem voneinander unterscheiden (Einheiten, Gebäude, Produktion etc.)
- Wesentlich komfortablere Benutzeroberfläche
- Viermal so große Levels
- Battle.Net-Tauglichkeit
- Mehrere Waffen und Spezial-Funktionen je Einheit
- Kombinierter Karten- und Missions-Editor

Waypoints

Einstellbare Wegepunkte erleichtern die Organisation größerer Angriffe erheblich. Die Einheit wird damit gezwungen, einer exakt vordefinierten Route zu folgen. Und so funktioniert's: Einheit auswählen, Wegpunkte mit gedrückter Shift-Taste definieren – fertig. Per Tastendruck wird man zusätzlich festlegen können, ob die Unit zwischen Start- und Zielpunkt hin- und herpendeln soll.

Xel'Naga

Ausgangspunkt für den intergalaktischen StarCraft-Konflikt sind Genmanipulationen, die die altehrwürdige Rasse der Xel'Naga an den eigentlich recht harmlosen Rassen (Protoss und Zergs) vornimmt.

Zerg

Vorsicht, lebende Tiere: Zergs sind genmanipulierte Kreaturen, sie entstanden aus einstmals friedfertigen Lebewesen, deren DNS-Muster stark verändert wurde. Daher auch der Unterschied zu den beiden anderen Rassen: Einheiten werden nicht in Fabriken oder Kasernen hergestellt, sondern „ausgebrütet". Statt Raumschiffen im klassischen Sinne bestehen die giganti-

Die Einheiten der Zerg

Larva

Hauptaufgabe der Larven ist die Absonderung eines Sekrets (Prädikat: echt ätzend), das sich „Creep" nennt und als Grundlage für den Bau von Zerg-Gebäuden dient. Wenn sich Larven einspinnen, entstehen daraus wiederum Zerg-Einheiten.

Zergling

Vom Sandplaneten Zz'gash stammen die kleinen, aber nichtsdestotrotz brandgefährlichen Zerglings, die nicht nur die Umgebung auskundschaften, sondern auch vortrefflich kämpfen können. Mit ihrer Intelligenz ist es nicht allzu weit her, doch in Gruppen werden sie zu einer tödlichen Bedrohung für jeden Gegner – insbesondere, wenn das Bataillon von einer größeren Zerg-Einheit angeführt wird. Mit ihren rasiermesserscharfen Gliedmaßen reißen die als gefräßigen Zerglings ihre Opfer förmlich in Stücke. Aufgrund der denkbar unkompliziert aufgebauten DNS der Zerglings entstehen aus jeder Larve gleich zwei Zerglings.

Hydralisk

Der schlangenartige, dünne und zerbrechlich wirkende Körper der Hydralisk enthält Hunderte von Stacheln, die bei Bedarf ausgestoßen werden und sich durch Metall bohren, als wäre es Butter. Außerdem buddeln sich Hydralisks unbemerkt unter der Erde zu ihrem Ziel.

Ultralisk

Zu den Eckpfeilern der Zerg-Armee gehört definitiv der massige Ultralisk, eine wahre Kampfmaschine. Als Waffen dienen riesige, nahezu unzerstörbare Knochen-"Sensen", die wie die Stoßzähne eines Mammuts aussehen und aus dem Rücken ragen. Nachteil des Ultralisks ist seine Behäbigkeit – er bewegt sich nur im Schneckentempo vorwärts.

Drone

Der Name deutet es an: Bei den Drones handelt es sich um eine Wespen-ähnliche Arbeiter-Gattung, die sich auch im dichtesten Kampfgewühl nicht von der Arbeit abhalten läßt. Wenn Dronen mit Creep in Berührung gebracht werden, verwandeln sie sich in einfache „Gebäude".



Die Zerg haben eine Protoss-Siedlung entdeckt und bombardieren den Wachposten mit mehreren Mutalisk-Geschwadern.



Aus dem Inneren des Protoss-Carriers (rechts oben) starten bis zu fünf Interceptors und greifen die Battlecruiser der Terrans an.

schen Zerg-Armeen aus einzelnen Individuen. Ihre Stärke ist die Masse – zu Hunderten stürzen sich diese Lebewesen auf ihre Opfer. Allzuviel ist allerdings nicht über die Zerg bekannt: Terranische Wissenschaftler vermuten (zu Recht), daß die Zergs nicht auf biologische Weise entstanden sind, sondern von einer überlegenen Spezies gezielt gezüchtet wurden. Anders sind die ausgefeilten „Waffensysteme" und die perfektionierten Abwehrmechanismen der Individuen kaum zu erklären. Die Intelligenz und das technologische Wissen der Zergs tendiert gegen Null, doch der Ruf ihrer Brutalität eilt ihnen weit voraus. Ursprung allen Zerg-Lebens ist ein „Nest", in dem Larven und Eier vorzüglich gedeihen. Mittels Metamorphose werden daraus innerhalb kürzester Zeit die gefürchteten Zerg-Einheiten – und das in rauhen Mengen, noch dazu upgrade-fähig. Eine der Stärken der Zergs besteht darin, sich unter dem Boden hindurchzugraben und urplötzlich mitten in der Basis des Feindes aufzutauchen – ein plötzlicher Hinterhalt kann für Terrans und Protoss das Todesurteil bedeuten. Handicap der Zerg: Gebäude dürfen nicht einfach in die Gegend gestellt werden, sondern setzen ein Fundament aus einem schleimigen Material namens „Creep" voraus. Creep wird wiederum von kleinen Larven abgesondert, die zu Dutzenden um das Hauptquartier wuseln. Eine strategische Variante für die Terrans und Protoss besteht darin, gezielt vorhandenes Creep zu zerstören, um den Zerg im wahrsten Sinne des Wortes den „Boden unter den Füßen" wegzuziehen.

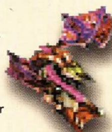
Zerus

...heißt das Sternensystem, aus dem die Zerg kommen.



Overlord

Der Overlord übernimmt die Rolle des Kommandeurs, führt seine Untertanen in die Schlacht und überwacht die Einhaltung von Formationen. Darüber hinaus dient er als Transporter für kleinere Zerg-Einheiten und ist in der Lage, selbst versteckte oder „unsichtbare" Gegner zu enttarnen. Daher bleiben die meisten Units an Bord so lange in seinem „Bauch", bis er die gesamte Umgebung gescannt und analysiert hat.



Mutalisk

Mutalisks können sich bei Bedarf in einen Mutalisk-Guardian morphen. Perfekte Angriffs- und Verteidigungs-Waffensysteme machen aus den Mutalisks die stärksten Lufteinheiten der Zergs. Ihre Plasma-Kanonen werden sogar mit verstärkten Panzerungen spielend fertig.



Mutalisk-Guardian

Der Mutalisk-Guardian ist die (langsame) Defensiv-Ausgabe eines „normalen" Mutalisk und verfügt über eine erstklassige Rüstung, der so schnell nichts etwas anhaben kann.



Queen

Die stationären Königinnen der Zergs beaufsichtigen in erster Linie die Arbeit der Drohnen und sind für den eigentlichen Kampf relativ nutzlos. Königinnen gebären unabhängig von den Larven eigene Kreaturen und infizieren gegnerische Einheiten mit Seuchen.



Defiler

Die schwebenden Defiler-Einheiten gruppieren sich im Luftraum oberhalb eines Schlachtfelds. Auf Befehl können sie die DNS eigener Einheiten förmlich „explodieren" lassen – mit grausigen Auswirkungen auf alle Gegner in unmittelbarer Umgebung.



Avenger

Diese Parasiten vegetieren in Guardians und Overlords vor sich hin. Wird ihr Wirtskörper zerstört, werden die Jungs ziemlich böse und greifen diejenige Einheit an, die ihr „Zuhause" auf dem Gewissen hat. Ihre Lebensdauer ist zwar relativ kurz, doch in dieser Zeit erlegen sie fast jedes Opfer.



Ihre Rolle in StarCraft!

Sie wollen bei StarCraft ein Wörtchen mitreden? Dann bieten Ihnen Blizzard, CUC Software Deutschland GmbH und PC Games die einmalige Chance, Ihre Stimme in der deutschen Version des kommenden Echtzeit-Blockbusters zu verewigen – Hundertausende von Computerspielern werden an Ihren Lippen kleben und gebannt Ihren Worten lauschen. Das Besondere an dieser Competition: Das „Casting" findet bei Ihnen zu Hause statt!

So wird's gemacht:
Alles, was Sie brauchen, ist ein handelsübliches Mikrofon, eine Soundkarte und eine Software, mit der Sie Sprache aufnehmen können. Das funktioniert bereits mit dem Windows 95-Audiorecorder (zu finden in Start"/„Programme"/„Zubehör"/„Multimedia"); eine bessere Qualität erreichen Sie allerdings mit den Programmen, die normalerweise der Soundkarte beiliegen. Sprechen Sie einen der folgenden beiden Drehbuch-Auszüge nach:

„Ich schwör's Dir, irgendeinen verdammten Grund gibt's immer... Warte, ich hab's... Oh Mist, das hält nie!"

„Wir haben mit Sicherheit Terrans gefunden. Den Rest verstehe ich allerdings nicht. Hier draußen treibt eine verdammte Ladung Trümmer rum."

Bei den Aufnahmen gilt: Nur keine Hemmungen – etwas Übung und „Schauspielerei" kann nicht schaden. Einen Anhaltspunkt hinsichtlich Akzent und Betonung liefert Ihnen das vorvertonte StarCraft-Intro, das Sie auf der aktuellen Cover-CD-ROM finden.

Die fertige Version speichern Sie als WAV-Datei ab und schicken das Ganze auf einer Diskette an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: StarCraft
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Bitte Alter und Telefonnummer nicht vergessen! Alternativ können Sie uns Ihre Kostprobe auch via e-Mail (redaktion@pcgames.de) zusenden. Einsendeschluß ist in jedem Fall der 30. August 1997. Die Redaktion hört sich alle Einsendungen an und trifft eine Vorauswahl; die zehn besten Beiträge werden anschließend an Blizzard weitergeleitet, wo dann die endgültige Entscheidung über die Vergabe der drei Rollen fällt.

Und das gibt's zu gewinnen:
Drei glückliche Gewinner dürfen am 13. September 1997 bei den Synchron-Aufnahmen für die deutsche StarCraft-Version dabei sein und den Charakteren Clem, Joeyray und Jim im Intro ihre Stimme leihen. Außerdem werden die Namen natürlich in den Credits des StarCraft-Handbuchs erwähnt. PC Games ist bei den Aufnahmen im Münchner Violet Sound-Studio dabei und wird in einer der kommenden Ausgaben über dieses Ereignis berichten. Die Reisekosten und die gesamte Organisation übernimmt Blizzard. Ebenso wie die sieben weiteren Gewinner erhalten die „Hauptdarsteller" jeweils ein StarCraft-Exemplar.